

网络虚拟财产对传统财产法理论的新发展

傅积恩

指导教师：朱炎生副教授

厦门大学

学校编码：10384

学号：200308035

分类号_____密级_____

UDC_____

厦门大学

硕士学位论文

网络虚拟财产对传统财产法理论的新发展

Virtual Property's Contributions to the Theories of Traditional Property Law

傅积恩

指导教师姓名：朱炎生 副教授

专业名称：民商法学

论文提交日期：2006 年 4 月

论文答辩时间：2006 年 月

学位授予日期：2006 年 月

答辩委员会主席：_____

评阅人：_____

2006 年 4 月

厦门大学学位论文原创性声明

兹呈交的学位论文，是本人在导师指导下独立完成的研究成果。本人在论文写作中参考的其他个人或集体的研究成果，均在文中以明确方式标明。本人依法享有和承担由此论文产生的权利和责任。

声明人（签名）：

年 月 日

厦门大学学位论文著作权使用声明

本人完全了解厦门大学有关保留、使用学位论文的规定。厦门大学有权保留并向国家主管部门或其指定机构送交论文的纸质版和电子版,有权将学位论文用于非赢利目的的少量复制并允许论文进入学校图书馆被查阅,有权将学位论文的内容编入有关数据库进行检索,有权将学位论文的标题和摘要汇编出版。保密的学位论文在解密后适用本规定。

本学位论文属于

- 1、保密（ ），在 年解密后适用本授权书。
- 2、不保密（ ）

(请在以上相应括号内打“√”)

作者签名: _____ 日期: _____ 年 月 日

导师签名: _____ 日期: _____ 年 ____ 月 ____ 日

内 容 摘 要

互联网络技术的飞速发展和网络游戏产业的崛起为人类构造出一个和现实世界不同的、新的虚拟世界空间。在这个虚拟世界中，却存在着和现实世界相类似的财产权体系。网络虚拟财产的出现所产生的影响是人们所无法回避的，同时也要求法学界从理论和立法实务上对它加以支持和保护。

网络虚拟财产通常指存在与现实具有隔离性的虚拟网络空间中，网络用户通过计算机的操作行为，以各种方式获得、积累、存储在特定服务器上的，能以金钱价值进行评价的数字化、非物质化财产。虽然它具有不同于传统类型财产的特征，但是却同样具有财产的价值属性。考察网络虚拟财产的存在理由，正好给了我们一个很好的机会可以检视一下现实世界中各种传统财产形式及其法律关系。

法律对于任何财产的保护都是以该财产具有价值作为前提。本文借用西方论证个人私有财产权正当性的三种主要理论（边沁的功利主义理论、洛克的劳动价值理论和黑格尔的人格延伸理论），对这种新型财产的价值进行分析，得出结论：网络虚拟财产具有与现实世界财产一样的财产价值，所以法律对于虚拟财产的规制和保护责无旁贷。

随着社会的发展，财产权的体系应当是不断开放和发展的，无形财产的体系也应当是开放和不断发展的。网络游戏虚拟财产作为一种新型的无形财产，同样反映了这样的趋势，它的出现将进一步推动了财产的非物质化革命。

本文包括引言、正文和结语，其中正文分为四章：第一章介绍虚拟财产的生成环境——互联网络；第二章对网络虚拟财产的概念进行界定；第三章对网络虚拟财产进行价值分析；第四章分析虚拟财产的法律定位以及对财产非物质化革命的进一步推动作用。

关 键 词：虚拟财产；价值分析；理论发展

ABSTRACT

The rapid development of Internet technology and the rise of the industry of online games have created a brand-new virtual space for man, which is different from the realistic world. The system of property right in the virtual world, however, is quite similar to that of the realistic one. The influences exerted by the appearance of virtual property are inevitable for us human beings. Besides, it is required that virtual property should be supported and protected in terms of theory and legislative practice.

Existing in the virtual cyberspace separated from the realistic world, virtual property usually refers to the digital immaterial property, valued by cash, which is acquired, accumulated and stored in some ways on specific network servers through cyber users' operation on the Internet. Despite its different characteristic from traditional property, virtual property also possesses value. Considering the reasons for the existence of virtual property is a good opportunity for us to view various traditional types of property in the realistic world and their legal relations.

Legal protection for any property is on the premier that the property possesses value. Applying the three main theories on the legitimacy of private property in the western countries (Bentham's Utilitarian Theories, Lockean Theories, and Hegel's Personality Theories), the article analyses the value of the new type of property, and comes to the conclusion that virtual property possesses the same value as the property in realistic world, therefore, it is necessary to regulate and protect virtual property by law.

With the development of our society, the system of property right should become opener and more advanced and so does the system of invisible property right. As a new type of Incorporeal Property, virtual property of online games reflects the tendency. Its appearance will further propel the Revolution of Decorporealization of Properties.

The article includes Forewords, Text and Epilogue, while the Text is divided into four parts: Chapter 1 introduces the generative environment of virtual property – the Internet; Chapter 2 defines the conception of virtual property; Chapter 3 demonstrates the value of virtual property; Chapter 4 analyses legal orientation of virtual property and its further impetus to the revolution of decorporealization of properties.

Key words: virtual property; Analysis on the Value; development of theories

厦门大学博硕士论文摘要库

目 录

引 言	1
第一章 虚拟财产的生成环境——互联网络	3
第一节 互联网络技术所构造出的虚拟世界	3
第二节 虚拟财产问题的提出	4
第二章 虚拟财产的概念界定	6
第一节 关于虚拟的理解	6
第二节 对于财产概念的厘清	7
一、大陆法系民法中的财产概念	8
二、英美法系的财产概念	9
三、小结	11
第三节 虚拟财产的定义和类型	12
第三章 虚拟财产的价值分析	13
第一节 边沁的功利主义理论	13
第二节 洛克的劳动价值理论	15
第三节 黑格尔的人格延伸理论	18
第四节 小结	20
第四章 虚拟财产的法律定位	21
第一节 不同的历史阶段中“财产”的形式和法律内涵	21
一、农业社会	22
二、工业社会	23
三、信息社会	25
第二节 关于虚拟财产的法律属性的几种学说	27
一、虚拟财产知识产权说	27
二、虚拟财产债权说	28
三、虚拟财产物权说	30

四、虚拟财产的物权属性	31
第三节 虚拟财产的出现对财产非物质化革命的进一步推动	33
一、关于无形财产	33
二、虚拟财产是一种新型的无形财产	34
三、虚拟财产进一步推动财产非物质化革命	35
结 语	38
参考文献	39

CONTENTS

Forewords	1
Chapter 1 Generative Environment of Virtual Property – the Internet	3
Subchapter 1 Virtual World Created by the Internet	3
Subchapter 2 Raising the Issue of Virtual Property	4
Chapter 2 Definition of Virtual Property	6
Subchapter 1 Comprehension of Virtual World	6
Subchapter 2 Conceptions of property	7
Section 1 Conception of Property in Civil Law System	8
Section 2 Conception of Property in Common Law Systems	9
Section 3 Summary	11
Subchapter 3 Definition & Types of Virtual Property	12
Chapter 3 Analysis on the Value of Virtual Property	13
Subchapter 1 Bentham’s Utilitarian Theories of Virtual Property	13
Subchapter 2 Lockean Theories of Virtual Property	15
Subchapter 3 Hegel’s Personality Theories of Virtual Property	18
Subchapter 4 Summary	20
Chapter 4 Legal Orientation of Virtual Property	21
Subchapter 1 Types and Law Connotation of “Property” in Different Historic Periods	21
Section 1 Agricultural Society	22
Section 2 Industrial Society	23
Section 3 Informational Society	25
Subchapter 2 Several Theories of Attributes of Virtual Property	27
Section 1 Virtual Property is a type of Intellectual Property	27
Section 2 Virtual Property is a type of Creditor’s Right	28
Section 3 Virtual Property is a type of Real Right	30
Section 4 Real Right Attributes of Virtual Property	31
Subchapter 3 Further Impetus by The appearance of Virtual Property to the	

Revolution of Decorporealization of Properties	33
Section 1 Incorporeal Property	33
Section 2 Virtual Property is a new type of Incorporeal Property	34
Section 3 Virtual Property will further propel the Revolution of Decorporealization of Properties.....	35
Epilogue	38
Bibliography	39

引言

在人类历史上,科学技术的每一次关键性突破,都伴随着一种新技术架构的形成,通常都会导致人类的生活方式甚至基本社会结构的转型,从而开拓出新的生存空间,形成新的生活经验。电子计算机和互联网络技术就是上个世纪中叶以来产生的这样一项关键性技术突破,它的出现和发展不仅改变了长期以来我们既有的社会经济结构,而且改变了我们的思维方式、价值观念、行为倾向以及人类自我认同的能力,形成了一种全新的社会环境与生活空间——虚拟网络环境。随着网络技术的飞速发展和网络行业行为的日益规范,传统的社会概念受到前所未有的挑战,对于绝大多数成年人,互联网只是现实社交生活的一种补充,但对于越来越多拥有网络个人生活空间的“**MySpace**”一代,^①他们完全可以从容地应对现实和虚拟两个完全不同的世界,在虚拟的网络世界中生活、工作、学习、游戏、休闲、娱乐、交往和购物。这些原本必须依赖特定的地理空间场所进行的经济社会政治和文化活动,现在被逐步转移到虚拟的网络世界中。“**MySpace**”一代的发展、壮大,他们在虚拟网络环境中从事的活动越来越多,相应地,就有大量的资金流入,一个巨大的新兴产业已经形成。以网络游戏为例,根据统计,2005年,中国互联网用户达到1.0794亿,其中网络游戏用户达到2634万。中国网络游戏市场实际销售收入^②2005年为37.7亿元人民币,比2004年增长52.6%。网络游戏的快速增长,也直接带动了周边产业的发展,提高了游戏行业对相关产业的影响和贡献,2005年,与网络游戏相关的电信业务收入为173.4亿元人民币,IT业的相关收入为71.6亿元人民币,出版业的相关收入为37.1亿元人民币,游戏产业对相关行业的总体贡献已远超过300亿元人民币。^③

互联网络技术的不断成熟和网络游戏产业的蓬勃发展,虚拟网络世界中出现了一种新型的财产形式——虚拟财产。虚拟财产究竟是什么呢?它看不见,摸不

① HEMPEL, JESSI & LEHMAN, PAULA. The MySpace Generation[J]. Business Week Magazine, 2005, December 12: 1.

② 网络游戏市场实际销售收入是以货币衡量的所有付费用户每年玩网络游戏已经付出的直接花费的总和。这里的直接花费是指购买包月卡、点卡等的直接花费,不包括网络游戏用户的上网费用、电话费用、购买相关软件和资料的费用。

③ 以上数据摘自2005年12月新闻出版总署音像电子和网络出版管理司、中国出版工作者协会游戏工作委员会(CGPA)和国际数据公司(IDC)共同完成的《2005年度中国游戏产业报告》。

着，但却在互联网构造的虚拟空间中存在具象。它不仅可以满足人们的某种精神需要，还可以通过某种形式的交易产生现实的金钱利益。那么它是财产吗？具有何种法律属性？它的出现对于传统财产法理论造成怎样的影响？……在法学理论界和司法实践界对这些问题的探讨，随着网络虚拟财产纠纷的出现和增多，也不断加强和深入，但所形成的观点却并不一致，而相关的立法更显苍白。本文试图通过借用西方论证个人私有财产权正当性的三种主要理论（边沁的功利主义理论、洛克的劳动价值理论和黑格尔的人格延伸理论），对这种新型财产的价值加以分析，并在回顾不同的历史阶段中“财产”的形式和法律内涵的基础上，认识网络游戏虚拟财产作为一种新型的无形财产，对财产的非物质化革命的进一步推动作用。对于网络虚拟财产的价值分析以及认识其对传统财产法理论的新发展，可以说是理论上的一个前沿，这无论对我国的相关立法还是司法实践，都是大有裨益的。

第一章 虚拟财产的生成环境——互联网络

第一节 互联网络技术所构造出的虚拟世界

我们所处的是一个什么样的时代？托夫勒称为“信息时代”，尼葛洛庞蒂称为“数字化时代”，^①但是瑟夫和卡恩（Internet 的设计者）、葛洛夫（Intel 公司总裁）、格斯特纳（IBM 公司总裁）、盖茨（Microsoft 公司总裁）以及大多数享用互联网技术的民众可能更愿意把它称为“网络时代”。其实无论哪种称呼，都反映出我们所处时代的一些显著特征。可以这样说，互联网络技术的重要特色就是以数字化为基础，利用数字化以及多媒体信息技术来模拟现实，以达到模拟现实世界的效果。互联网用户如此迅速地成长，在一定意义上，正是因为虚拟世界是对现实世界的模拟，人们可以在其中体会和现实世界相类似的真实感觉。但是虚拟网络世界的这种真实存在感，并不简单地来自对现实世界的直接反应，而更主要的是人们自己营造的结果。“网络的空间虚拟真实，指的并不是由计算机创造出与真实环境相似的虚拟实境，而是指藉由人类内在的心理反应之认同产生的一种真实的感觉。”^②

虚拟网络环境中人们所拥有的真实感，是建立在互联网用户想象的基础之上的。这种虚拟的真实感，虽然并不是真正的临场，而是经由电子媒体和想象作为中介，但人们依然会有身临其境的参与感，并可以在其中进行真实的思维互动，犹如在现实空间中一般。当人们逐渐习惯虚拟网络空间的社会生活与社会交往之后，就会不断模糊和淡化虚拟与真实之间的界限，而且由于网络空间消除了想象与真实之间的界线，导致虚拟取代真实，甚至比真实更真实。

在美国最早的一款网络游戏 LamebdMOO 中，就曾经发生过这样的纠纷：^③在游戏社区中有相邻两家的玛莎·琼斯和丹克，丹克因为自家的狗吃了玛莎种的毒花的一片花瓣而被毒死一事，感到非常生气，认为玛莎侵犯了自己的财产权利；

^① 阿尔温·托夫勒在其代表作《第三次浪潮》中认为，第三次浪潮不仅加速信息流动，而且还深刻改变人们赖以行动与处世的信息结构，第三次浪潮文明建设了一个新的信息时代；尼古拉·尼葛洛庞蒂在其代表作《数字化生存》中认为，人类的每一代都会比上一代更加数字化。

^② 黄少华. 论网络空间的社会特性[A]. 鲍宗豪. 数字化与人文精神[C]. 上海：三联书店出版社，2003. 200.

^③ [美]劳伦斯·莱斯格. 代码[M]. 李旭，姜丽楼，王文英译，北京：中信出版社，2004. 11-17.

而玛莎则认为,狗的死亡不能归罪于她,因为丹克完全可以选择制作狗的复制品以便一旦狗在死掉后可以使其重新回生转世,或者选择设计一只更强壮、更能抗毒药的狗足以抵御花上的毒液。双方争论的狗、毒花都只是网络游戏中的虚拟物,但双方却都因此显得慷慨激昂、义愤填膺,这与现实生活中的纠纷是多么相似。

在这个案例中,玛莎和丹克对自己利益的真实感受充分揭示了人们对虚拟世界、特别是对其中虚拟财产的心理。换言之,他们都没有简单地把整个事件仅仅当作是网络上的“一场游戏”,而是视为如同现实世界中真正的财产纠纷一般。可以说,他们对于虚拟与现实之间的界限已经模糊,并在观念上将两者融为一体,现实世界中对于“自己”的东西主张财产权利,即使到了虚拟世界也不会消失。

第二节 网络虚拟财产问题的提出

“对于虚拟的东西,人们若普遍接受,它就会转化为真实性。比如红绿灯,红灯停,绿灯行,当初只是一种虚拟规则,人们可以接受也可以不接受,因为红本身并不就是停,绿本身也不就是行。但人们一旦共同确认之后,它就成为交通规则,成为一种真实性。”^①在精心设计的网络虚拟空间中,从早期各种论坛中为了增加点击率而设计出来的简单积分制度,然后逐步转化为具有一定流通性的虚拟货币,再到最后出现各式各样的虚拟财产。越来越多的人上网,他们为了获取在网络空间中的地位、荣誉、能力等,耗费了相应的时间、精力和金钱,并在虚拟的世界中形成了一系列的虚拟财产。逐渐,人们对自己在虚拟世界中这些地位、荣誉、能力等的感受也产生了与现实世界相同的真实的权利需求。

只要有权利需求的存在,就会有纠纷产生。虚拟网络世界中,由于网络用户的数量剧增,投入的流动资金也在相应地增加,虚拟网络中有关的纠纷也以几何级数量的速度增长。

早在2003年,就发生了被称为“中国虚拟财产诉讼第一案”的李宏晨诉北极冰科技有限公司案。^②案中的网络游戏“红月”是一款大型多人在线收费网络游戏,玩家通过账号注册,首次进入游戏之后,通过购买游戏运营商发行的游戏

^① 陈志良. 虚拟: 哲学必须面对的课题[J]. 新华文摘, 2000, (5): 38-39.

^② 北京市第二中级人民法院审理李宏晨、北极冰公司因娱乐服务合同纠纷案民事判决书, (2004)二中民终字第02877号[EB/OL]. <http://www.chinacourt.org/public/detail.php?id=143455>, 2005-08-15.

时间卡，并为账号充值后获得游戏时间进行游戏活动，在游戏中可获得多种虚拟装备。24 岁的公司职员李宏晨在过去的两年时间里，在该游戏里积累和购买了各种虚拟“生化武器”几十种，这些装备使他一度驰骋在虚拟世界的战场上。但 2003 年 2 月的一天，当他再次进入游戏时，却发现自己在“红月”优雅处女服务器的 ID“国家主席”内所有的虚拟装备丢失，其中包括自己最心爱的 3 个头盗、1 个战甲和 2 个毒药等物品。于是，李宏晨先与游戏运营商北极冰科技有限公司交涉，希望找到盗走其装备的玩家，结果北极冰公司以“玩家资料属个人隐私，不能提供”为由拒绝。李宏晨又到公安机关报案，也没有得到解决。更让李宏晨不能接受的是，北极冰公司竟擅自将他的两个账号中的所有装备删除，理由是这些装备是复制品。由于这些装备是他花费时间精力在游戏中获得的，有的甚至是花费真正的人民币向其他玩家购买的。于是，他就以北极冰公司侵犯其私人财产为由，一纸诉状将北极冰公司告上北京市朝阳区人民法院的法庭，要求北极冰公司赔偿其丢失的装备及精神损害费 10000 元。北京市朝阳区人民法院于 2003 年 12 月 18 日对这起国内首例虚拟财产纠纷案作出一审判决，判令游戏运营商将游戏玩家李宏晨已经丢失的虚拟装备生化盾牌 1 个、生化头盔 3 件、生化腰带 2 条、生化战甲 1 件、生化裤子 1 条、生化靴子 2 双、战神甲 1 件、献祭之石 2 个、生命水 2 个，进行恢复。本案中，审理法官认为，“关于丢失装备的价值，虽然虚拟装备是无形的，且存在于特殊的网络游戏环境中，但并不影响虚拟物品作为无形财产的一种，获得法律上的适当评价和救济。由玩家参与游戏需支付费用，获得游戏时间和装备的游戏卡均需以货币购买，这些事实均反映出作为游戏主要产品之一的虚拟装备具有价值含量。”2004 年 12 月 27 日，北京市第二中级人民法院作出终审判决，维持了一审判决。

从以上的案例我们可以看出，虚拟网络中的“武器”、“装备”、“宝物”等决不是简单的一组电子数据，它们是具有价值属性的。那么盗窃网络游戏中的这些“武器”、“装备”、“宝物”等究竟算不算构成了侵害财产权，这些虚拟的“武器”、“装备”、“宝物”是不是财产，什么是虚拟财产？虚拟财产应该受到法律的保护吗？它具有何种法律属性？而这些问题归结到一个根本性的问题，就是究竟应该怎样认识虚拟财产和界定它在民法上的地位。对于这些问题的思考，我们甚至可以预见，虚拟财产的法律定位问题将对传统民法构成极大的冲击。

第二章 网络虚拟财产的概念界定

第一节 关于虚拟的理解

在《现代汉语词典》中,“虚拟”一词有两种含义:其一是“不符合或不一定符合事实的、假设的”;其二是“虚构”。所以,按照汉语词典的理解,“虚拟”的东西,只存在于人类的假设或假想中(即思想中、语言中、或文字中),而在客观的现实世界中是不存在的。在翻译中,很多人常常把“虚拟”对应为英语中的“virtual”。根据《The Oxford Dictionary》的解释,“virtual”的意思是:虽然不是真的,但因表现或效果如同真的而可视为(或可充当)真的。这里有两层意思,前一层是从属的形容和修饰,后一层才是主要的结论。翻译时很容易把重点放在“虚”上,仅仅译出从属的意思(不是真的),却丢掉了这个单词的主要意义(即表现如同真的)。所以,对虚拟的准确理解就是“不是真的,但表现如同真的”。

在虚拟财产的概念中使用“虚拟”二字,并不是指这种财产的价值是虚幻的,更不是指此种财产的法律性质是虚幻的,而是为了与传统的财产形态进行适当的区分,表明虚拟财产因网络空间而存在,虚拟财产与传统形态财产在存在形式上有着差别。

从通俗意义上说,虚拟是网络环境下对数字化的表述方式和构成方式的总称,它的根本特点是“真的假”和“假的真”,是“真”与“假”的不可分割的统一体。一方面,虚拟的东西是真的,是真实存在的,它具有真的存在形式和功能,是人们能够通过某种方式感受到的;另一方面,虚拟的东西又是假的,它只是一个数字化的存在,与被虚拟的对象本身有着本质上的不同。“这确实发生了对传统框架的真与假的概念的超越,发生了对传统思维方式和哲学观念的超越。”^①

从社会学的基本原理看,人类社会是由社区构成的。虚拟网络空间同样如此,虚拟网络空间的整体构成一个虚拟社会,在这个虚拟的社会中,又由网络运营商的不同而划分为不同的虚拟社区。某一款网络游戏的运营商,使用服务器、网址

^① 陈志良. 虚拟:人类中介系统的革命[J]. 中国人民大学学报, 2000, (4): 59.

Degree papers are in the "[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)". Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to etd@xmu.edu.cn for delivery details.

厦门大学博硕士论文摘要库